

---

Servicio de Publicaciones y Difusión Científica (SPDC), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria,  
Parque Científico-Tecnológico, Edificio Polivalente II, C/ Practicante Ignacio Rodríguez, s/n  
Campus Universitario de Tafira, 35017  
Las Palmas de Gran Canaria, Spain

---

## El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación

eISSN: 2386-3374

Journal information, indexing and abstracting details, archives, and instructions for submissions:  
<http://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/index>



### Don Quijote, *Player 1*

**Iván Martín Rodríguez**  
Doctorando en Estudios Culturales  
Universidad de Sevilla

Article first published online: 31/03/2016  
Article published online with DOI added: pending

El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación is licensed under a Creative Commons  
ReconocimientoNoComercial-SinObraDerivada  
4.0 Internacional License.



## Don Quijote, *Player 1*

---

**Iván Martín Rodríguez**

Doctorando en Estudios Culturales

Universidad de Sevilla

ivanmr711@gmail.com

### RESUMEN

*El ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha* es una obra literaria que tiene las características necesarias para funcionar como videojuego. El personaje protagonista de la novela de Cervantes y el jugador videolúdico comparten una serie de rasgos que resultan interesantes para realizar un análisis interdiscursivo entre la Literatura y el Videojuego.

**PALABRAS CLAVE:** don Quijote, videojuegos, retronarratividad, literatura, Cervantes

### ABSTRACT

The ingenious hidalgo don Quixote is a literary work that has significant potential as videogame. The main character of the novel by Cervantes and the player of videogames share a number of traits that are interesting for a interdiscursive analysis between Literature and Videogames.

**KEYWORDS:** don Quijote, videogames, retronarrative, literature, Cervantes

“Cada uno es artífice de su propia ventura” (Cervantes, 2, LXVI: 988). Con estas palabras, don Quijote parecía revelar, sin quererlo, el futuro que le depararía a la Literatura<sup>1</sup>. Y es que nadie dudaría, si dicha frase fuese pronunciada en la actualidad, de que se estaría refiriendo al ámbito del videojuego. No hay característica más definitoria del discurso videolúdico que la idea de jugador como dueño y señor de su propio relato, libre y consciente de su condición de “lecto-autor”. En este punto cabe preguntarse: ¿qué hay de quijotesco en el videojuego y qué hay de videolúdico en *El Quijote*?

---

<sup>1</sup> Parece que Cervantes toma esta sentencia de Apio Claudio Ceco (el Ciego), S. VI a.C. Vid. la edición comentada de la obra cervantina en <http://cvc.cervantes.es/literatura/clasicos/quijote/edicion/parte2/cap66/default.htm> [N. del E.].

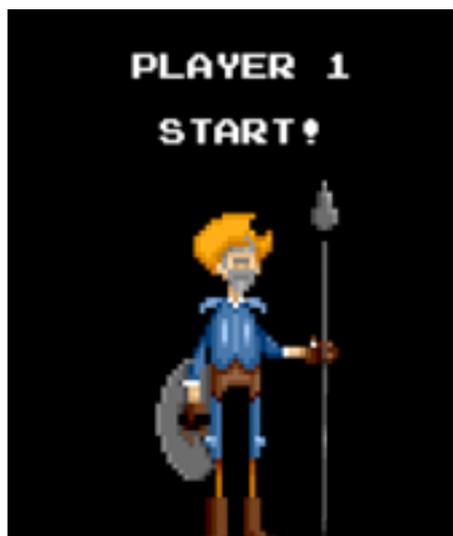
En primer lugar, debemos considerar que los orígenes del videojuego están bastante enraizados en la experimentación literaria, concretamente en la Literatura que parte del concepto “cibertexto”. Este término, acuñado por Aarseth en *Cibertext: perspectives on Ergodic Literature* (Aarseth, 1997), define el carácter “cibernético” de obras como *Rayuela* (Cortázar, 1963), cuya línea argumental no está definida, sino que depende de la acción del lector. No se trata pues, de textos clausurados y cerrados, sino de “laberintos” que ofrecen diversos caminos al receptor para que este escoja su devenir dentro del relato.

Por otro lado, la novela de Cervantes supone un avance, casi profético, de este tipo de concepciones narrativas. Según Pérez-Álvarez, *El Quijote* se sitúa “en los albores de la constitución del individualismo moderno” (Pérez-Álvarez, 2005: 303), o dicho de otro modo, supone un antes y un después en la noción de la figura del protagonista y en general, del propio sujeto de la narración. Asimismo, el hecho de que su naturaleza sea ambigua, contradictoria y compleja, producen un cambio vital para la propia Literatura, que abandona en cierta medida la repetitiva figura del destino.

Así pues, don Quijote no espera una “llamada”, un acontecimiento, o una señal divina para emprender su viaje como héroe, sino que inventa su propia aventura y toma las riendas de la misma. En este “delirio” que sufre el personaje hay cierto paralelismo con la idea videolúdica de realidad virtual, puesto que todo jugador, para iniciar una aventura, debe aceptar adentrarse en una esfera de ficción. Por tanto, el hidalgo caballero, más que un referente para los personajes que transitan los juegos de consola, se erige como el estandarte de la figura del jugador. Conceptos propios del videojuego como el de la retronarratividad, definida por Martín como “la cualidad del receptor videolúdico para construir el mensaje” (Martín, 2015: 88), funcionan a la perfección para explicar al personaje de don Quijote.

No obstante, a pesar de que la novela cervantina y la narrativa de videojuegos tienen muchos nexos en común, las adaptaciones videolúdicas de la obra cervantina no han tomado en cuenta esta serie de reflexiones. En su lugar, cada vez que *El Quijote* se ha llevado a cabo como juego de videoconsola, ha rehuido del componente lúdico y de sus aspectos retronarrativos, dando lugar a cuentos multimedia, trasladando el texto de un medio a otro. El primero de estos experimentos lo llevó a cabo la empresa española Dinamic en 1987, que aprovechó el auge de las aventuras conversacionales para adaptar la obra literaria. En este caso, la adaptación tenía serias limitaciones, sobre todo a nivel tecnológico, ya que en el año de creación de dicho videojuego todavía no existían los recursos gráficos, informáticos y digitales suficientes para llevar a cabo una propuesta de tal magnitud.

Casi treinta años más tarde y después de grandes avances en el mundo videolúdico, sorprende no encontrar alternativas que aúnen lo didáctico y lo lúdico, aprovechando el potencial tanto de la obra, como del medio interactivo. Las posibilidades del clásico literario van más allá de lo pedagógico, siendo además de un recurso vital para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, un producto potencialmente divertido y atractivo. Con ello nos referimos al placer que puede experimentar el jugador al ponerse en la piel de Alonso Quijano, enfrentando a enemigos imaginarios, discurriendo por los senderos descritos en los



Fuente: elaboración propia

pasajes y cabalgando a lomos de Rocinante. Por otra parte, las alucinaciones de don Quijote tendrían una especial cabida como secuencias jugables que en el videojuego serían “reales” para el jugador. Por si todo ello no fuera lo suficientemente rico a nivel videolúdico, la adaptación dejaría abierta la posibilidad de contar con la ayuda del inseparable Sancho Panza, un hipotético *Player 2*, para mayor satisfacción del usuario. En definitiva, la amplia variedad de recursos que ofrece *El Quijote* está más en la esencia de los *sandbox*, o juegos de “mundo abierto”, que en aventuras conversacionales o películas interactivas. Es posible que una de las razones de que este tipo de adaptaciones no se hayan ejecutado es el miedo a diluir o perder la riqueza literaria de la obra a causa de los componentes lúdicos. No obstante, como ocurre con la adaptación cinematográfica de cualquier novela, lo importante no es hacer una simple mudanza de un medio artístico a otro. En lugar de caer en este descuido, lo ideal consistiría en interpretar qué es aquello que debe ser conservado y cómo hacerlo valorando las ventajas del discurso narrativo hacia donde migra la obra. En el caso del videojuego, la respuesta estaría en el concepto retronarratividad, la interacción jugador-narración como fortaleza para adaptar cualquier obra literaria a obra videolúdica. Los botones actuarían como mediadores entre el lecto-autor y el texto literario, elevando el concepto de hipervínculo a un estadio más tangible, donde la exploración y la curiosidad pasan de lo mental a lo físico. Dicho esto, no todas las obras literarias se prestan del mismo modo a ser “retronarrables”, así como hay videojuegos concretos que dejan muy poco margen a la retronarratividad o a la literariedad. No obstante, la plasticidad del videojuego hace posible que prácticamente cualquier novela puede trasladar al jugador, en forma de avatar o personaje videolúdico, la responsabilidad de navegar por el texto narrativo. En cuanto a *El ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha*, su condición de clásico de la Literatura no sería motivo de inflexibilidad sino de todo lo contrario, puesto que su arraigo en la cultura permite que la obra pueda manipularse sin perder su esencia. Esto a su vez explica por qué tanto el cine como los videojuegos adaptan con tanta

facilidad y en múltiples versiones, los relatos mitológicos, las leyendas y los cuentos populares.

Además, debemos recalcar que la novela de Cervantes tiene entre sus muchos logros la virtud de recopilar y combinar prácticamente todo lo que se había hecho en Literatura hasta el momento, algo que recuerda inevitablemente a la coyuntura transmedia en la que se inscribe el videojuego. No es extraño, por consiguiente, que un discurso como el videolúdico, nacido en la hibridación de medios artísticos, encaje con tanta facilidad con la obra del escritor de Alcalá de Henares. Podemos concluir, tras esta labor de contraste inter-discursivo, que *El Quijote* y el videojuego guardan grandes similitudes a nivel estético y narrativo. Esta posibilidad de trazar un puente imaginario entre obras que distan hasta cuatrocientos años, no solo subrayan la grandeza de la novela de Cervantes, sino que demuestra la complejidad narrativa del videojuego. Hablamos de un discurso que alberga, por un lado, la profundidad que ofrece la estética cinematográfica y su semiótica del lenguaje audiovisual; y por otro lado, la *savia* de la Literatura, presente en la narrativa de múltiples títulos videolúdicos, como *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013) o las películas interactivas *Beyond: Two Souls* (Quantic Dreams, 2013) y *Life is Strange* (Dontnod, 2015). Quién sabe si en la locura del hidalgo caballero, su imaginación pudo en algún momento cruzar ese puente imaginario y llegar hasta los botones de un mando de videoconsola.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, M. P. (2005). Psicología del *Quijote*. *Psicothema*, 17(2), 303-310.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Maryland: JHU Press.
- Cervantes, M. (1605-1615/2005). *Don Quijote de La Mancha*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Martín, I. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Madrid: Síntesis.